

**PERANCANGAN INTERIOR KOTALAMA KAFÉ PADA  
HOTEL ASTON SEMARANG**



**PERANCANGAN**

oleh:

**Rida Fauzia Jasmine**

**NIM 1610165123**

**KEMENTRIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR**

**JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

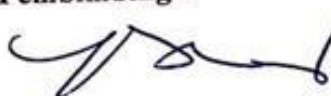
**2021**

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR KOTALAMA KAFÉ PADA HOTEL ASTON SEMARANG** diajukan oleh Rida Fauzia Jasmine, NIM 1610165123, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim penguji Tugas Akhir tanggal dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

**Pembimbing I**



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP: 197703152002121005

**Pembimbing II**



Ivada Ariyani, ST., M.Des.

NIP: 197605142005012001

**Ketua Program Studi Desain Interior**



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP: 197308302005011001

**Cognate**



Danang Febriyantoko, S. Sn., M. Ds

NIP: 198702092015041001

Mengetahui,

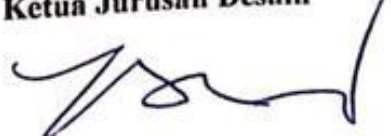
Dekan Fakultas Seni  
Rupa Institut Seni  
Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP: 196911081993031001

**Ketua Jurusan Desain**



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP: 197703152002121005

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Banyaknya pengalaman yang didapat dan tercapainya dalam penulisan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak terhadap penulis. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Kedua orang tua, adik-adik serta Zihad Kahfi Mudhisj yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA, dan Ibu Ivada Ariyani, ST., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, nasehat maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Mas Arbin dan Mas Valen selaku partner di ARDS Studio yang telah membantu penulis selama melakukan survey dan melengkapi data-data yang ada di lapangan.
5. Teman-teman dari Guratan yang telah membantu, menyemangati, dan mendengarkan keluh kesah penulis dalam proses pengerjaan tugas akhir.
6. Nabila Septa yang telah menemani dan membantu selama proses survey di Semarang.
7. Saudara Azka Bellajati Syefera, Fhahira Alifiya, dan Tim Jgj lainnya yang telah membagikan ilmu dan pengalaman banyak hal dalam saya melakukan proses pengerjaan tugas akhir.
8. Semua pihak yang turut membantu dalam proses pengerjaan tugas akhir yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa laporan kerja profesi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, semoga kekurangan yang ada dapat dijadikan bahan pembelajaran bagi semuanya. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, \_\_\_\_\_

Penulis

Rida Fauzia Jasmine



## ABSTRAK

Kotalama Kafe merupakan perancangan bangunan yang berada di sekitar Hotel Aston Semarang, tepatnya di daerah Kotalama, Semarang. Daerah tersebut termasuk menjadi salah satu ikon kota Semarang karena facade bangunan yang mencolok dibanding daerah lainnya. Gaya Kolonial pada bangunan-bangunan di sepanjang jalan sangat terasa dengan ciri khas tersendiri. Kafe ini akan memfasilitasi keperluan pengunjung sebagai sarana yang tidak hanya digunakan untuk nongkrong, tetapi bisa juga digunakan untuk kepentingan formal seperti rapat, mengerjakan tugas sekolah, dan urusan kantor. Dari hal tersebut terciptalah “Kisah Dwi Budaya”, berasal dari rasa Kolonial yang mengadaptasi lingkungan sekitar dan kebutuhan serta prinsip manusia modern. Penerapan masing masing gaya juga dapat dilihat pada elemen ruangan, maupun elemen estetik di kafe ini. Seperti adanya kehadiran kembali kursi Jengki dan bukaan yang lebar sebagai contoh poin dari kolonial serta material yang lebih kekinian sebagai poin dari modern.

***Kata Kunci: Kafe, Kotalama, Kolonial, Modern***





## **ABSTRACT**

*Kotalama Kafe is a planning building design located around the Hotel Aston Semarang, precisely in Kotalama area. This area is one of the icons of Semarang because the building's façade is striking compared to other areas. The colonial style of the buildings along the road is very pronounced with its own characteristics. This cafe will facilitate visitors' needs as a means that is not only used for hanging out, but can also be used for formal purposes such as meetings, doing school work, and office affairs. From this a "Kisah Dwi Budaya" was created, derived from a colonial sense of adapting to the surrounding environment and the needs and principles of modern humans. The application of each style can also be seen in the room elements and the aesthetic elements in this cafe. For example, the re-appearance of the Jengki chair and wide openings as examples of colonial points and more contemporary materials as points of modernity.*

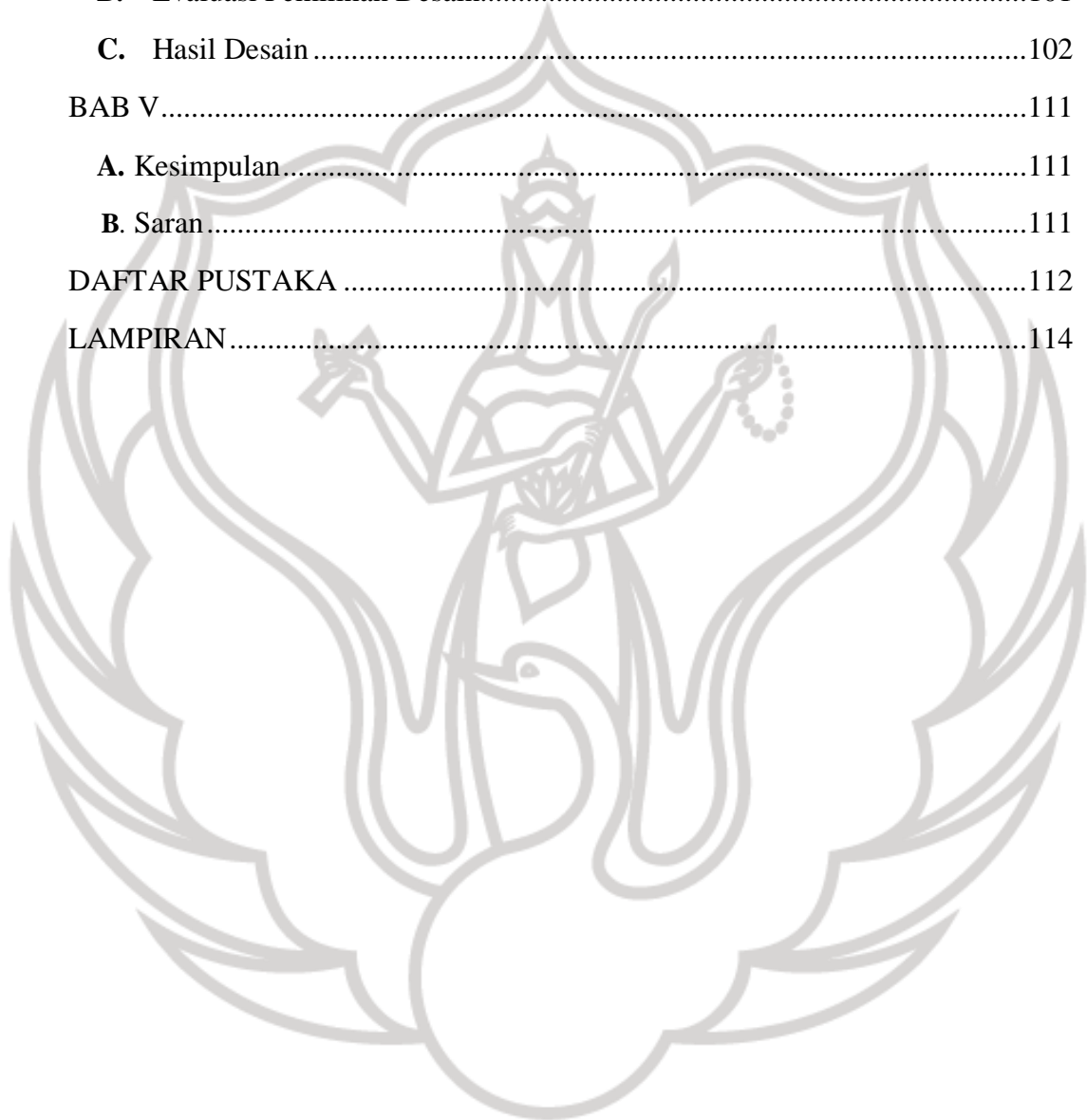
**Keywords:** *Cafe, Kotalama, Colonial, Modern*



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain .....	4
1. Proses Desain .....	4
2. Metode Proses Desain .....	6
BAB II.....	7
A. Tinjauan Pustaka .....	7
1. Tinjauan Pustaka Kafe .....	7
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus .....	11
3. Data Lapangan.....	15
BAB III.....	54
A. Pernyataan Masalah .....	54
B. Ide Solusi .....	54
BAB IV .....	58
A. Alternatif Desain ( <i>Schematic Design</i> ).....	58
1. Alternatif Estetika Ruang .....	60
2. Alternatif Penataan Ruang.....	69
3. Alternatif Pembentuk Ruang .....	76
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	81

London Elm Meja Bar.....	82
London Elm Meja Bar.....	83
London Elm Kd Kursi Berlengan .....	84
<b>5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....</b>	<b>88</b>
Rel Tracklight Spotlight.....	89
<b>B. Evaluasi Pemilihan Desain.....</b>	<b>101</b>
<b>C. Hasil Desain .....</b>	<b>102</b>
<b>BAB V.....</b>	<b>111</b>
<b>A. Kesimpulan.....</b>	<b>111</b>
<b>B. Saran.....</b>	<b>111</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>112</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>114</b>





## DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Bagan Proses Desain .....	4
Gb. 2. Logo Hotel Aston .....	16
Gb. 3. Struktur Organisasi Besar .....	19
Gb. 4. Facade Hotel Aston Semarang .....	22
Gb. 5. Perspektif Hotel Aston .....	22
Gb. 6. Perspektif Hotel Aston .....	23
Gb. 7. Tampak Atas Hotel Aston .....	23
Gb. 8. Denah dan Zoning Lt. 1 .....	24
Gb. 9. Denah dan Zoning Lt. 2 .....	25
Gb. 10. Façade Desain Awal Kotalama Kafe .....	26
Gb. 11. Facade Desain Awal Kotalama Kafe .....	26
Gb. 12. Potongan Tp. Depan .....	27
Gb. 13. Potongan Tp. Kiri.....	27
Gb. 14. Elemen Lantai .....	28
Gb. 15. Elemen Dinding .....	29
Gb. 16. Elemen Plafon .....	29
Gb. 17. Jarak Bersih Sirkulasi .....	32
Gb. 18. Standarisasi Tempat Penyajian Makanan .....	41
Gb. 19. Standarisasi Bar Table .....	41
Gb. 20. Antropometrik Konter Makanan.....	42
Gb. 21. Antropometrik Konter Makanan .....	42
Gb. 22. Antropometrik Meja Makanan.....	43
Gb. 23. Antropometrik Meja Kasir .....	43
Gb. 24. Antropometrik Rak Display .....	44
Gb. 25. Gereja Blenduk .....	55
Gb. 26. Kursi Jengki .....	55
Gb. 27. Sketsa Jendela Kolonial .....	56
Gb. 28. Sketsa Salah Satu Kebutuhan Millenial .....	56

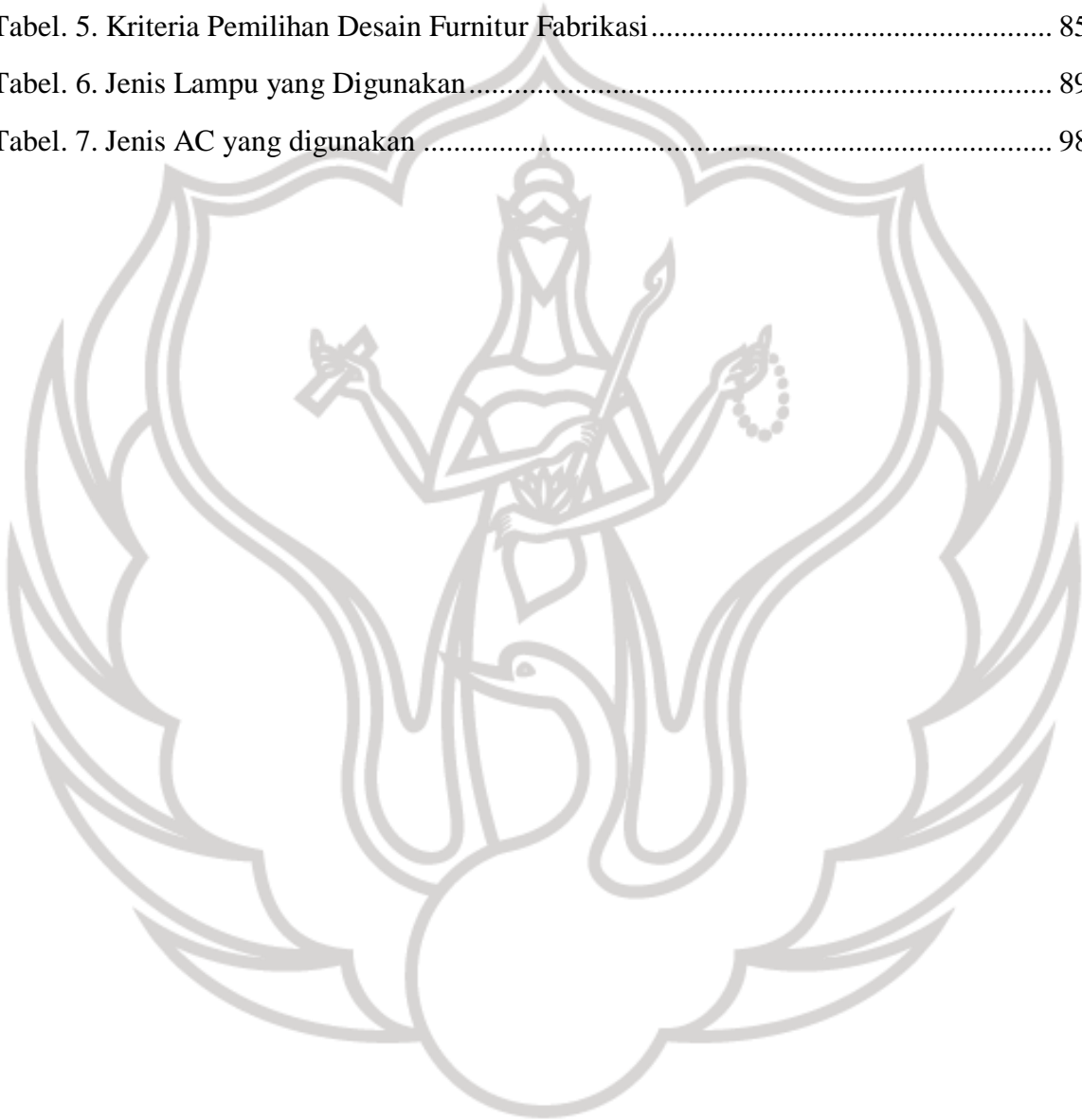
Gb. 29. Mind Mapping Kotalama Kafe .....	57
Gb. 30. Penerapan Outdoor Area Lantai 1 .....	58
Gb. 31. Suasana Outdoor Area Lantai 1 .....	58
Gb. 32. Sketsa Bar Table .....	59
Gb. 33. Sketsa Rak Bakery .....	59
Gb. 34. Alternatif Suasana Ruang I .....	60
Gb. 35. Alternatif Suasana Ruang I .....	60
Gb. 36. Alternatif Suasana Ruang II .....	61
Gb. 37. Alternatif Suasana Ruang II .....	61
Gb. 38. Penerapan Gaya dan Tema pada Dinding .....	63
Gb. 39. Penerapan Gaya dan Tema pada Dinding .....	63
Gb. 40. Penerapan Gaya dan Tema pada Lantai .....	64
Gb. 41. Penerapan Gaya dan Tema pada Lantai .....	64
Gb. 42. Penerapan Gaya dan Tema pada Plafon .....	65
Gb. 43. Penerapan Gaya dan Tema pada Plafon .....	65
Gb. 44. <i>Signage Moodboard</i> .....	66
Gb. 45. <i>Tone Colors</i> .....	67
Gb. 46. Komposisi Material .....	68
Gb. 47. <i>Matrix Diagram</i> .....	69
Gb. 48. Referensi Rencana Lantai .....	76
Gb. 49. Referensi Rencana Dinding .....	78
Gb. 50. Referensi Rencana Plafon .....	79
Gb. 51. Alternatif Furnitur <i>Custom</i> .....	87
Gb. 52. Pencahayaan Alami dari Bata .....	88
Gb. 53. Render Perspektif Fasad .....	102
Gb. 54. Render Perspektif Tangga Pengunjung .....	102
Gb. 55. Render Fasad Kotalama Kafe .....	103
Gb. 56. Render Perspektif Fasad .....	103
Gb. 57. Render Perspektif Area Kasir .....	104
Gb. 58. Render Perspektif Outdoor Smoking Room Lt. 2 .....	104

Gb. 59. Render Perspektif Indoor No Smoking Room .....	105
Gb. 60. Render Perspektif Kasir .....	105
Gb. 61. Render Perspektif Indoor No Smoking Room .....	106
Gb. 62. Render Perspektif Indoor No Smoking Room .....	106
Gb. 63. Render Perspektif Indoor Smoking Room .....	107
Gb. 64. Detail Khusus <i>Bar Corner</i> .....	108



**DAFTAR TABEL**

Tabel. 1. Daftar Kebutuhan Kotalama Kafe.....	49
Tabel. 2. Kriteria Pemilihan Desain Zoning& Sirkulasi .....	72
Tabel. 3. Kriteria Pemilihan Desain Layout .....	75
Tabel. 4. Daftar Furnitur Fabrikasi .....	81
Tabel. 5. Kriteria Pemilihan Desain Furnitur Fabrikasi.....	85
Tabel. 6. Jenis Lampu yang Digunakan.....	89
Tabel. 7. Jenis AC yang digunakan .....	98



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Café merupakan tempat yang kini sedang banyak digandrungi oleh masyarakat Indonesia. Baik muda maupun tua, kini hampir semuanya memilih kafe sebagai tempat untuk sekedar nongkrong, atau berdiskusi. Bahkan, beberapa kaum memilih kafe sebagai sarana untuk rapat. Pemilihan kafe sebagai tempat untuk berbagai kegiatan tersebut dilatarbelakangi oleh beberapa alasan, yaitu suasana kerja yang lebih kondusif bagi sebagian orang yang tidak begitu nyaman dengan suasana yang serius dan formal seperti di kantor. Sedangkan di kafe, mereka bisa lebih rileks walaupun tidak bisa setiap hari, contohnya pada hari Sabtu dan Minggu dimana orang-orang rata-rata berbondong-bondong ke kafe untuk nongkrong. Selain itu, beberapa orang yang datang ke kafe akan mendapat kenalan baru atau relasi dari bermacam-macam kalangan dan *background*.

Sebagai akibat dari berkembangnya bisnis kafe, banyak wirausaha atau kaum milenial yang memilih untuk membangun kafe yang akhirnya kini menjamur. Salah satu penunjang kafe yang banyak diminati oleh masyarakat salah satunya yaitu tampilan yang *Instagramable* atau secara luasnya, *Instagrammable* adalah suatu tempat yang cocok dijadikan sebagai latar belakang (*background*) karena alasan tertentu, misalnya karena pemandangan yang indah, tempatnya lagi hits dan populer, dan sebagainya. Kemudian tempat tersebut layak diupload dan dipamerkan di Instagram baik berupa foto dan video (KBBI, 2020). Semakin menarik tampilan yang di-upload ke media sosial, maka banyak orang juga yang akan tertarik untuk mengunjungi tempat tersebut. Apalagi, jika kafe yang dikunjungi memiliki ciri khas tertentu disamping *Instagramable* tadi.

Pada perancangan Kafe Kotalama pada Hotel Aston Semarang ini, kafe yang akan didesain belum memiliki facade. Dalam artian, pemilik menginginkan untuk bagian depan Hotel Aston Semarang yang tadinya menjadi lahan kosong dan terkadang digunakan sebagai lahan parkir,

dibangun Kafe yang sesuai dengan lingkungan sekitar Hotel, yaitu daerah Kotalama.

Daerah Kotalama Semarang sendiri pastinya memiliki sejarah yang panjang. Tidak hanya menjadi obyek wisata, banyak yang dikupas dari sisi tata kota, konservasi, dan kondisi fisik bangunan. Pada dasarnya, area Kotalama Semarang atau yang biasa disebut Outstadt atau Little Netherland mencakup daerah-daerah dimana bangunan dibangun sejak Zaman Belanda. Tetapi dari waktu ke waktu daerah Kotalama ini dibatasi dari Sungai Mberok sampai Terboyo.

Secara keseluruhan, karakter bangunan di wilayah ini menganut bangunan di Eropa sekitar tahun 1700-an. Hal ini dapat dilihat dari detail yang khas dan ornamen yang identik dengan gaya Eropa. Ukuran pintu dan jendela yang besar, penggunaan kaca-kaca berwarna, bentuk atap yang unik, hingga ruang bawah tanah mencerminkan bangunan dari Eropa yang dapat diperhatikan dari bangunan-bangunan di daerah Kotalama Semarang.

Oleh karena itu, dengan background sejarah sebagai daerah dimana banyak terdapat bangunan-bangunan peninggalan zaman Belanda, perancangan interior Kotalama Café nantinya akan difokuskan pada citra ruang dan suasana yang mendukung seolah-olah pengunjung berada pada bangunan pada kala itu. Dalam pembangunannya, kafe ini juga memiliki sasaran untuk kalangan menengah agar semua orang bisa menikmati dan merasakan suasana pada Kotalama Kafe ini.

Kotalama Kafe merupakan ide dari pihak Hotel Aston Semarang sebagai tempat untuk menjadikan lahan yang semula biasa digunakan untuk lahan parkir menjadi tempat yang lebih banyak digunakan untuk masyarakat sebagai sarana belajar, bekerja, atau kegiatan lainnya seperti nongkrong. Karena latar belakang tempat yang berada di daerah Historikal Kotalama, maka tentunya ada peraturan-peraturan yang menyangkut daerah tersebut mengenai pembangunan. Sebagaimana disebutkan pada Peraturan Daerah Semarang yang menjelaskan tentang Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RTBL) Kawasan Kotalama.



Dengan adanya hal tersebut, maka perancangan kafe ini akan mengambil unsur unsur bangunan dari peninggalan Zaman Kolonial. Sebagaimana disebutkan pada buku karya Prof. Dr. Djoko Soekiman yang berjudul “*Kebudayaan Indis dan Gaya Hidup Masyarakat Pendukungnya di Jawa (Abad XVIII-Medio Abad XX)*” (2000) bahwa saat penjajahan Belanda saat itu, bangunannya memiliki ciri lantai yang terbuat dari jerambah merah ataupun tegel, bukaan yang besar dan bersekat, terdapat lengkungan pada elemen dinding seperti di bagian atas pintu maupun jendela, dll.

Sesuai dengan permintaan klien, perancangan kafe ditunjukkan dengan gaya kontemporer perpaduan gaya *mid century* dan modern. Untuk mencapai suasana tersebut, maka bentuk bangunan akan diubah sesuai dengan beberapa ciri khas bangunan peninggalan Belanda seperti bukaan yang besar (jendela maupun pintu) dan memiliki ciri khas pada lengkungan, yang dapat dilihat pada Bangunan Gereja Blenduk Semarang. Beberapa ciri lainnya juga akan diterapkan pada beberapa elemen ruang lainnya seperti furniture dan aksesoris interior. Walaupun menggunakan kesan *mid century* yang masih terlihat suasana bangunan Belanda, kafe ini juga akan dikombinasikan dengan Gaya Modern sehingga tidak terkesan jadul.

Mengevaluasi atau meninjau kembali desain yang telah dibuat. Proses evaluasi ini terdapat beberapa cara, yaitu *critic sanalysis*, *self-analysis*, dan *social opinions*.

## 2. Metode Proses Desain

### a. Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Sebelumnya, Hotel Aston Semarang tidak memiliki Cafe di bagian depannya. Namun, pihak Hotel menginginkan tambahan bangunan berupa Cafe dengan unsur Semarang dan lingkungan disekitarnya, Kotalama. Selain itu, setelah dibuat desain Cafe tahap pertama, ditemukan masalah berupa luasan Cafe yang kurang sesuai dengan luasan yang ada.

Pengumpulan data atau proses yang disebut dengan *collect* ini menggunakan metode survey melalui surveyer dan pengumpulan dokumen yang telah ada.

### b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Proses *Ideate* menurut Rosemary Kilmer, dimaksudkan untuk mengeluarkan ide dan mengembangkan konsep-konsep desain yang telah muncul. Biasanya, proses pencarian ide ini, digunakan metode brainstorming walaupun satu orang dan lainnya bisa saja menggunakan metode yang berbeda.

### c. Metode Evaluasi dan Pemilihan Desain

Evaluasi/*Evaluate* menurut Rosemary Kilmer termasuk dalam tahap sintesis. *Evaluate* artinya, terdapat tinjauan kembali dari alternatif yang ada untuk memutuskan adanya revisi dari desain tersebut atau mana yang akan terpilih.